SWJ-BANC22
WonderSwan Color
デジタルモンスター
カードゲーム
DIGITALMONSTER
Ver. WonderSwan Color
CARD GAME
通信対応
JASRAC 日本音楽著作権協会(ビデオ録音)第013990号
©本郷あきよし・東映アニメーション
©BANDAI 2002 MADE IN JAPAN
BAN DAI

⚠ 注　意

必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10〜15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンダースワンカラー専用カートリッジ「デジタルモンスターカードゲーム Ver.WonderSwanColor」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

■ C O N T E N T S ■

はじめに

このゲームは『デジタルモンスターカードゲーム』をWonderSwanColorで遊べるようにしたものです。
『デジタルモンスターカードゲーム』とは、30枚のカードで作った"デック"を使って遊ぶカードゲームです。
初心者の方にはデックの自動編集機能やガイド機能で遊びやすく、上級者の方にはストーリーモードでの対戦やデックの調整もできる等、幅広い遊び方が楽しめます。
他にもデックを診断したり、通信対戦をしたりと様々なモードが満載です。
さっそく自分のデックを作って『デジタルモンスターカードゲーム』を始めましょう!

基本操作

このゲームはWonderSwanColorを縦にして遊びます。

■ メニュー画面時

Aボタン ········使用しません
Bボタン ········使用しません
Yボタン ········メニューをえらぶ
X3ボタン ······決定
X4ボタン ······キャンセル

■ 対戦時

Yボタン ········カードやデックをえらぶ
X1ボタン ······カードの拡大表示
X2ボタン ······カードの説明を見る
X3ボタン ······選択・決定
X4ボタン ······選んだカードの取り消し、捨てカードの決定

※ボタンの詳しい使い方は画面下部のガイドメッセージにも表示されます。
※Aボタン+Bボタン+STARTボタンでソフトリセットがかかります。

メインメニュー

このゲームは、6つのメニューに分かれています。
それぞれのメニューの説明をします。

●ストーリーモード

次々と現れるキャラクターたちとカードゲームをしながら進んでいきます。
まずはじめにゲームのルール説明を聞いて、ここで使うデッキを組みます。

●デックメニュー

デックを組んだり、調整したりするところです。

●カードギャラリー

持っているカードを見ることができます。

●通信

通信ケーブルで他のプレイヤーと対戦したり、
カード等をトレードしたりすることができます。

●カードインストール

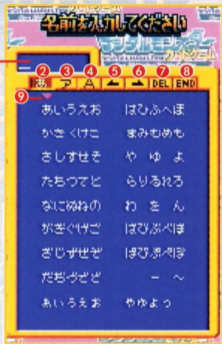
実際のカードに書いてあるパスワードを入力することで、
ゲーム内でそのカードを使うことができます。

●オプション

ゲームを説明する「チュートリアル」を見ることができます。
またゲームのデータを消去する事ができます。

ストーリーモード

初めて遊ぶ時にはこのモードに入ります。
まず名前を入力する事になります。文字入力画面になるので、自分の名前を入れてください。入力したい文字にカーソルを合わせ、X3ボタンで入力できます。X4ボタンで1字消して戻ることができます。入力が終わったらSTARTボタンを押して、画面上部の"END"に文字指定カーソルを合わせ、X3ボタンを押してください。

1. 文字カーソル
2. ひらがな選択
3. カタカナ選択
4. 英数字・記号選択
5. 文字カーソルを左へ
6. 文字カーソルを右へ
7. 1字消す
8. 入力終了
9. 文字指定カーソル

名前を入力し終わると、『デジタルモンスターカードゲーム』のチュートリアルが始まります。ルールを知っている場合は見ないで進むこともできます。
ここではゲームの進め方を説明します。

これはゲームの基本となるルールです。
さらにくわしい説明がオプションにあるので、ゲームに慣れてきたら読んでみましょう。(P40参照)

チュートリアルの最後にあなたのデックを作ります。
リスト画面になりますので、X3ボタンでリストから好きなデジモンカードを選ぶと、そのデジモンカードを中心に自動的にデックが編集されます。Y2、Y4ボタンでカーソルの移動、Y1、Y3ボタンでページめくりができます。
デックが出来あがるとオートセーブされ、対戦することができるようになります。

※デジモンカードを選ぶときにX1ボタンを押すと、カードを拡大表示で見ることができます。カードギャラリー(P34参照)同様、X2ボタンでウィンドウ表示、Y1、Y3ボタンで表示されるカードを変えることができます。

※選べるのはリストに表示されているデジモンのみです。

デックができると対戦キャラクターが現れるので、『デジタルモンスターカードゲーム』で勝負してください。セーブデータがある状態でストーリーモードを選ぶと、ここから始まります。
各キャラクターと対戦する前にデックを調整することができます。

※初めての場合はカードが30枚しかないので編集はできません。
※デックの調整の仕方はP27～29のデック編集を参考にしてください。
※最初はタカトとしか対戦できませんが、ステージごとに数人のキャラクターと対戦します。ストーリーが進むと対戦キャラクターが増え、選択できるステージも増えます。その際Y1、Y3ボタンでステージを移動することができます。
※対戦結果はオートセーブされ、記録に残ります。

キャラクターに対戦で勝つと、その状況に応じてカードがもらえます。それを使ってデックを調整し、どんどん強い相手と戦って行きましょう。

カードゲームの説明

■ ゲームのルール

『デジタルモンスターカードゲーム』のプレイヤーをテイマーと呼びます。このゲームはデジモンを1対1で戦わせ、相手を倒すゲームです。テイマーは最初お互い100ポイント持っており、負けたデジモンのテイマーのポイントは減って行きます。相手のポイントを0にしたテイマーの勝ちとなります。

タカトのワンポイントアドバイス

この『デジタルモンスターカードゲームVer.WonderSwanColor』は実際のカードゲームとほとんど同じルールで遊べるよ。だからカードゲームの練習や入門に向いてるんだ。ただ、実際のカードとは少し効果の違うカードもあるから注意してね！

ゲームは以下の順番で進みます。

●準備フェイズ

オプションカードをセットしたり、進化の準備をするフェイズです。

●進化フェイズ

デジモンを進化させます。

●バトルフェイズ

デジモンがバトルを行います。

●ポイント計算フェイズ

デジモンが負けた方のテイマーのポイントを減らします。

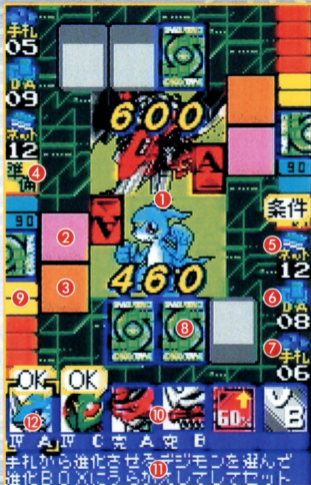
この流れをどちらかのテイマーのポイントが0になるまで繰り返します。

注意　セーブについて

・セーブはポイント計算フェイズ終了後に自動で行われます。対戦中に電源を切ると、再び電源を入れた時に中断したターンの準備フェイズから再開することができます。

・電源を切る際は「セーブ中」と表示されていない事を確認してください。セーブ中に電源を切ったりカートリッジを抜いたりすると、データが破損する恐れがあります。

■ バトルフィールドの説明

1. デジモンボックス
2. 進化条件置き場
3. 進化ボックス
4. フェイズマーク
5. ネットの海枚数
6. ダークエリア枚数
7. 手札枚数
8. オプションスロット
9. ポイントゲージ
10. 手札内容
11. ガイドメッセージ
12. カーソル

画面での操作方法

Y1～Y4ボタンでカーソル移動
X3ボタンでカードの選択・決定
X4ボタンで選んだカードの取り消し、捨てカードの決定
X2ボタンでウィンドウを開く。さらにX2ボタンでページ送り

ウィンドウ
（X2ボタンでページ送り）

X1ボタンでカードを拡大表示。さらにX2ボタンでウィンドウを開く

ウィンドウ
（X2ボタンでページ送り）

■カードの説明

カードは大きく分けて2種類あります。

◆デジモンカード

直接相手とバトルするカードです。
デジモンにはレベルⅢ、レベルⅣ、完全体、究極体というレベルがあり、その順番で進化して強くなっていきます。
バトルタイプは相手のデジモンがどの攻撃力で攻撃してくるかを表します。
種族、属性、フィールドはオプションカードや特殊能力の使用に関係してきます。
攻撃はデジモンの攻撃力です。
ロストポイントは、バトルで負けた場合、相手デジモンのレベルによってどれだけのポイントを失うかを表しています。

X1ボタンでカードを拡大表示して、X2ボタンでウインドウを開くと進化条件、特殊能力、攻撃の名前、説明文の順に情報が出ます。

特殊能力

デジモンが持つ特殊能力です。
デジモンごとにそれぞれ異なる特殊能力があります。
特殊能力には大きく分けて、

- ●能力属性
- ●ポイント変化
- ●攻撃力変化
- ●その他

の4つの種類があります。

●能力属性系

そのデジモンの能力の種類を表します。

<例>

くうちゅう　あなのなか　かくとう

●ポイント変化

自分のポイントを回復したりします。
この能力を持つデジモンに進化した時に発揮されます。

<例>

ポイント10回復

●攻撃力変化

デジモンの攻撃力を変化させます。特定の相手に対して発動するものと、自分のカードをダークエリアに送って発動するものがあります。

＜例＞

対「あなのなか」＋100
相手のシートにグレイモンがいたとき、自分の攻撃力が＋80される
対「データ種」デジモンに対し、攻撃力が＋200される
手札の「ロップモン」1枚を捨てて攻撃Aを＋200できる（さいだい1枚）
手札のデジモンカードを1枚捨てるごとに攻撃力が＋30される

●その他

他には当てはまらないユニークな能力です。

＜例＞

特殊能力なしにする…相手の特殊能力をなしにします。
「特殊能力なし」にされない…「特能なしにする」が効きません。
Aを0にされない…相手のC攻撃によって、自分のA攻撃の攻撃力を0にされません。
攻撃をAに…バトルフェイズ中、一度だけ自分の攻撃をAに変更できます。
援護能力…バトルフェイズにサポートデジモンとして手札から出すことができます。ただし、いくつか条件があります。

1. この能力を持つカードが自分の手札内にある。
2. 自分のポイントが60以下
3. デジモンBOXのデジモンが、この能力を持つデジモンと同じ所属フィールドである。

援護を発動するとサポートデジモンのB攻撃の攻撃力が、デジモンBOXのデジモンの攻撃力に付加されます。

◆オプションカード

デジモンの進化やバトルをサポートするカードです。

オプションカードには3つの種類があります。

●アイテムカード

デジモンに使う。攻撃力を上げるなどの効果がある。

●プログラムカード

相手のポイントを減らしたり、相手の行動を制限したりする。

●フィールドカード

バトルフィールドに特定の条件を与える。

それぞれのオプションカードは発動タイミングが決まっており、決まったフェイズで効果を発揮します。

また、X2ボタンで見ることができる使用条件は、カードを使用するための条件や、使用した後カードをどうするかということが指示されています。

〈拡大表示〉

アイコン

名前

発動タイミング

カードのグラフィック

効果

〈手札表示〉

100
準備
ネット
22
DA
00
手札
06
進化
いらないカードをすて、ネットの海から
手札が6枚になるようにカードをドロー

●デックの中から基本となるレベルⅢデジモンを選びます。
選ばれたデジモンは、"デジモンボックス"に伏せた状態でセットされます。

●残りのカードは、良く切られて"ネットの海"に置かれます。

●次に、"ネットの海"の一番上のカードが"ポイントゲージ"100の所に伏せて置かれます。
これは現在のポイントを表すカードで、その対戦中には使えなくなります。

●"ネットの海"から6枚カードが引かれ、"手札"になります。

●先攻、後攻を決めます。

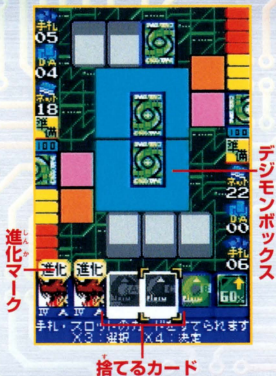
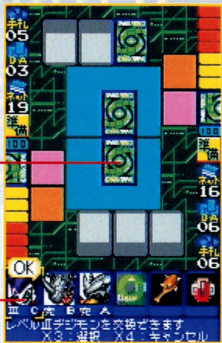
これで準備は終了。
いよいよゲームスタートです！

■ ゲームスタート

準備フェイズ

まず手札やスロットのいらないカードを捨てます。
この時、手札に進化マークの出ているデジモンはデジモンボックスのデジモンから進化できるデジモンです。
そこからも判断して、いるカードといらないカードを区別して捨ててください。
カード選んでX3ボタンを押すとカードが白くなります。
捨てたいカードを全部白くしたらX4ボタンでカードを捨てます。
捨ててもよければその後X3ボタンを押してください。
手札のカードが6枚になるまでネットの海から補充されます。

カードを捨てない場合はX4ボタンでキャンセルすれば次に進みます。

※補充の際、ネットの海のカードがなくなった時は6枚まで補充されずに進みます。

レベルⅢデジモンの交換ができます。
交換できるデジモンにＯＫマークが出ます。
交換する場合はX3ボタンで選択してください。
交換できるデジモンがいない場合そのままゲームが進行します。

●進化の準備

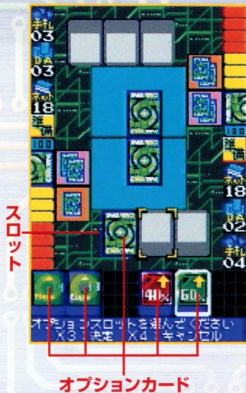
進化可能なデジモンがいる場合、そのデジモンにOKマークが出ます。
進化するには進化するデジモンごとに異なる進化条件が必要です。
条件となるカードに条件マークが出ます。
まずX3ボタンで進化するデジモンを選びます。
●、×等の条件の時はネットの海から条件のカードを進化条件置き場にセットします。
●はタテ向き、×は横向きに伏せたままセットされます。

選べる進化条件が1つしかない時は、進化するデジモンを進化ボックスにセットすると、進化条件のカードも自動的にセットされます。
条件が2つ以上あるときは進化条件を選べます

条件さえ合えば連続して進化させることが可能です。
その時もガイドメッセージが出るので、進化させるかどうか決めてください。

進化の準備が終わるか、X4ボタンを押せば先に進みます。

オプションカードをスロットにセットすることができます。
手札にセットできるオプションがあるとOKマークが出ます。
ほとんどのオプションカードはスロットにセットしないと発動できないので、使えそうなカードは今のうちにセットしましょう。
セットするカードをX3ボタンで決定します。そしてスロットにカーソルを合わせX3ボタンを押すとカードが裏返しにセットされます。

セットが終わるかX4ボタンで先攻の準備フェイズが終了し、後攻の準備フェイズに移ります。

進化フェイズ

先攻の裏返しになっているレベルⅢデジモンが表になります。
進化は自動で行われます。使った条件カードはダークエリアに送られます。
先攻のデジモンは準備さえ整っていれば進化してしまいますが、後攻のプレイヤーは相手の進化を見てから自分が進化するかどうか決められます。
ただし進化をやめた場合、進化ボックスと進化条件置き場に置かれたカードはダークエリアに送られます。

先攻の進化が終われば、後攻の進化フェイズに移ります。

バトルフェイズ

お互いのデジモンが分かったのでそれぞれの攻撃力とバトルタイプが出ます。
攻撃力は相手デジモンのバトルタイプで決まります。
バトルタイプはそれぞれA, B, Cのどれかひとつに決められています。攻撃にもA, B, Cの3種類があります。
相手デジモンのバトルタイプがBなら、こちらのデジモンはBの攻撃力を使うことになります。

バトルフェイズでは順番が逆になって、後攻からオプションカードや特殊能力が使えます。
オプションカード、特殊能力の発動が終わるか、X4ボタンでバトル開始です。
攻撃力の高いデジモンが勝利します。

ポイント計算フェイズ

バトルに負けたほうのポイントをマイナスします。
マイナスポイントは勝ったデジモンのレベルと、負けたデジモンのロストポイントにかかれた数値で決まります。その数値だけポイントゲージをマイナスします。バトルが引き分けになったらお互いのゲージから10ポイントマイナスします。

フェイズの最後にバトルで負けたデジモンをダークエリアに送ります。しかしレベルⅢデジモンだけはバトルで負けてもデジモンボックスに残ります。引き分けの場合もデジモンボックスに残ります。

勝った方が先攻になり、準備フェイズから再びターンを開始します。
この流れをどちらかのテイマーのポイントが0になるまで繰り返します。

レベル

ロストポイント

注意 このゲームでの引き分けについて

① ネットの海が多いほうが勝ち
② ①が同じ場合は、デジモンボックスのレベルが高いほうが勝ち
③ ②が同じ場合は、先攻側が勝利
※実際のカードゲームでは②が同じ場合は、引き分けになります。

デックメニュー

デック編集

新しいデックを作ったり、今あるデックを調整することができます。

デックリストから編集するデックを選びます。新しくデックをつくる場合は「みとうろくデック」を選んでください。

デック編集はデック画面とファイル画面の2つの画面で行われます。デック画面の右端でY3ボタンを押せばファイル画面へ、ファイル画面の左端でY1ボタンを押せばデック画面に行けます。
デック編集には以下の方法があります。

- ファイルからデックへカードを移す。
- デックのカードとファイルのカードを入れかえる。

ファイル画面ではカードが種類別にまとめられており、右端のインデックスで分けられています。インデックスにカーソルを合わせてY2、Y4ボタンで動かせばその種類のカードを見ることができます。デック画面で取り替えたいカードをX3ボタンで選択し、ファイル画面でデックに入れたいカードをX3ボタンで選択すればカードが入れ替わります。またファイル画面でX1ボタンを押しながらY2、Y4ボタンを押すとカーソルを固定したままでページをめくる事ができます。X2ボタンでウィンドウを開くことができ、その状態でX1ボタンを押すとカードを拡大表示できます。

これを繰り返してデック編集を行っていきます。

X4ボタンを押すとデック編集メニューが表示されます。編集した内容をセーブする場合は「セーブしておわる」を、セーブしない場合は「セーブせずおわる」を選んでください。
また「デックをせいとん」を選ぶとデック内のカードを種類別に整頓し、ファイル内のカードのソート順を変更することができます。
ファイルソートの種類をY1、Y3ボタンで選ぶとソートが行われます。
ソートには以下の種類があります。

「NO」…カードナンバー順
「あ」…50音順
「種」…種類ごと
「属」…属性ごと
「フ」…フィールドごと
「A」…攻撃タイプごと
「B」…攻撃タイプごと
「C」…攻撃タイプごと
「ABC」…攻撃タイプごと
「L」…レベル順（デジモンカード）

このゲームでは同じナンバーのカードは9枚までしか所持できません。すでに同じカードを9枚持っている場合、新たに入手した10枚目のカードデータは削除されてしまいますので、カードトレード等の際は特にご注意ください。

注意　セーブについて

・セーブ中は絶対に電源を切ったりカートリッジを抜いたりしないで下さい。データが破損する恐れがあります。

デック画面

① カードデータ
② 種類別カード枚数
③ デック内容

X3ボタンで入れかえるカードを選びます。

ファイル画面

① カードデータ
② 種類別インデックス
③ ページ内容

X3ボタンでファイルからデックに入れるカードを選びます。

使用デッキ設定

ストーリーモードで使用するデッキを決めます。選べるデッキにはOKマークがついています。使いたいデッキにカーソルを合わせてX3ボタンを押すと、デッキリストの右側に「USE」の文字が出ます。次のバトルからそのデッキを使って戦います。
※デック内のカードの枚数が30枚になっていないデッキは選ぶ事ができません。

USE

OKマーク

デッキコピー

デッキのコピーをします。
コピーしたいデッキにカーソルを合わせ、X3ボタンを押します。そのままカーソルを下に動かし、もう一度X3ボタンを押すと、「コピーしてもいいですか？」と聞いてきます。そこで「はい」を選べばコピーデッキができあがります。コピーする先にすでにデッキのデータがある場合は「上書きしてもいいですか？」と聞かれますので同様に選択してください。
※上書きされたデータは元には戻りません。上書きする際はよく考えて選択してください。

デック診断

ルキがあなたのデックの内容を診断します。
進化ルートを中心に全体的なバランス、不要なカード、必要なカード等をアドバイスしてくれます。
さらに、デックに点数もつけます。
厳しいことを言われるかもしれませんが、よりよいデックを作るための参考にして下さい。

ルキのワンポイントアドバイス

わたしにアドバイスを聞くだけじゃなくて、何回も対戦して自分でデックの特徴を知らなければだめよ。実際戦えばそのデックの長所や短所が見えてくるの。そこでどのカードが必要で、どのカードがいらないか考えるの。
これを繰り返せば強いデックができるはずよ。

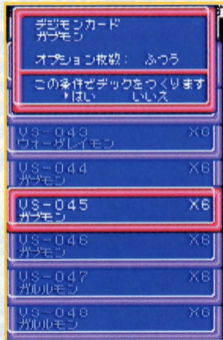
デック自動編集

まず「みとうろく」のデックを選択します。その後自動編集画面になるので、好きなデジモンカードをX3ボタンで選んでください。Y2、Y4ボタンでカーソルを動かし、Y1、Y3ボタンでページが変わります。デジモンカードを選ぶと、そのデジモンの入ったデックを自動的に作ってくれます。オプションカードを「ふつう・おおい」のどちらにするかを選べばデックは完成です。これを元に改良していけば、立派なデックができあがります。
持っているカードが少ないとデックが作れない場合があるので注意してください。その後デック編集画面になるので「セーブしておわる」を選ぶと、作ったデックはデックリストに保存されます。

※デジモンカードを選ぶときにX1ボタンを押すと、カードを拡大表示で見ることができます。カードギャラリー(P34参照)同様、X2ボタンでウィンドウ表示、Y1、Y3ボタンで表示されるカードを変えることができます。

自動編集画面

デジモンカード
ガブモン
オプション枚数： ふつう
この条件でデックをつくります
▶はい いいえ
VS-043 X6
ウォーグレイモン
VS-044 X6
ガブモン
VS-045 X6
ガブモン
VS-046 X6
ガブモン
VS-047 X6
ガルルモン
VS-048 X6
ガルルモン

デック名変更

デックの名前を変更します。
変更したいデックを選んで文字入力画面で最初の名前入力同様に、デックの新しい名前を入力してください。
入力が終わったらSTARTボタンを押して、画面上部の“END”にカーソルを合わせ、X3ボタンで変更完了です。

デック消去

いらなくなったデックを消去します。
デックを選んでX3ボタンで消すことができます。
デックに入っていたカードは残ります。

※使用デックに設定しているデックは消去できません。
※消去したデックデータは元に戻りません。(カード自体は残ります)。デックデータを消す時はよく考えてから消すようにしましょう。

カードギャラリー

集めたカードを見ることができます。

Y2、Y4ボタンでカーソルを動かし、Y1、Y3ボタンでページが変わります。カードリストから見たいカードを選んでX3ボタンを押してください。カードが表示されます。

Y1ボタンかY3ボタンでページが変わります。

カードが表示されたらX2ボタンでウィンドウが開き、さらにX2ボタンを押すと「進化条件」「特殊能力」「攻撃」「説明文」の順に表示されます。

X3ボタンを押すと、そのデジモンがどのデジモンに進化するかチェックできます。

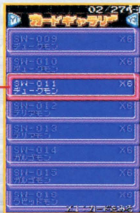
進化前か進化後かをY2、Y4ボタンで選択してX3ボタンを押すと進化できるデジモン一覧が表示されます。この画面でもX2ボタンでウィンドウを開くことができ、X3ボタンでさらにそのデジモンの進化チェックを行うことができます。

X4ボタンでたどった進化ルートを戻る事ができ、デジモン一覧が表示されている状態で（ウィンドウは閉じた状態）STARTボタンを押すとウィンドウが開き、カードリストに戻ることができます。

またカードリストでSTARTボタンを押すとデック編集同様カードを以下の順番にソートすることができます。

●カードナンバー順　●50音順　●種類ごと　●属性ごと

●フィールドごと　●攻撃タイプごと　●レベル順

Y1、Y3ボタンでソートの種類を選び、並べ替えます。

通　信

通信にはWonderSwanColor2台と通信ケーブル、『デジタルモンスターカードゲーム Ver.WonderSwanColor』2つが必要です。

■ 通信の手順

1. WonderSwanColor本体にゲームカートリッジをセットし、お互いの外部拡張コネクタにWonderSwan専用通信ケーブル(別売り)を接続します。

2. 正しく接続されているか確認し、それぞれの電源スイッチを入れます。

3. メインメニューの「通信」を選択します。(P6参照)

4. 通信メニューから遊ぶ項目を選びます。(P36~38参照)

ネットバトル

友達と通信ケーブルを使って対戦することができます。
通信メニューから「ネットバトル」を選択してください。
次に使用するデックを選びます。デックリストから使用するデックを選択してください。
使用できるデックにはOKマークかUSEマークがついています。
「みとうろくデック」は使用できません。

デックを選択すると対戦が始まります。
ストーリーモード同様にレベルⅢのデジモンを選んでください。
ストーリーモードでの対戦と同じようにバトルを行います。
バトルの結果により手に入るカードは変化します。

リー・ジェンリャのワンポイントアドバイス

通信対戦の時の方がレアなカードを手にいれやすいんだ。どんどん対戦して強力なカードをGETしよう！

カードトレード

自分の持っているカードと相手の持っているカードを交換することができます。

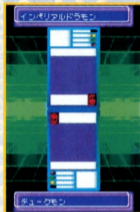
通信メニューの「カードトレード」を選択します。
カードリストから交換するカードをX3ボタンで選びます。
Y2、Y4ボタンでカーソルを動かし、Y1、Y3ボタンでページが変わります。

※デジモンカードを選ぶときにX1ボタンを押すと、カードを拡大表示で見ることができます。カードギャラリー同様、X2ボタンでウィンドウ表示、Y1、Y3ボタンで表示されるカードを変えることができます。

カード交換画面

カードを選ぶと写真のような交換画面になります。カードの交換が終了すると通信メニュー画面に戻ります。
これでカードトレードは終了です。

※相手に渡したカードは自分のデックファイルからなくなりますので注意してください。
※カードの交換中は絶対に電源を切らないでください。セーブデータが破損する可能性があります。

デックレシピトレード

自分の作ったデック情報(デックレシピ)を交換することができます。
通信メニューの「デックレシピトレード」を選択します。
デックリストから交換するデックを選択してください。
現在使用している デッ ク、未登録のデックは交換できません。
双方のデックの選択が終了すると交換が行われます。
これでデックレシピのトレードは終了です。

※トレードしたデック情報は自分のデックリストからなくなります。
あらかじめデックコピーを行う事をおすすめします。
※相手からトレードしたデックを構成するカードが足りない場合、そのデックは不完全なデックとなり、そのままではバトルに使えなくなります。デック編集でカードの枚数を30枚にしてから使用してください。
※デックレシピの交換中は絶対に電源を切らないでください。セーブデータが破損する可能性があります。

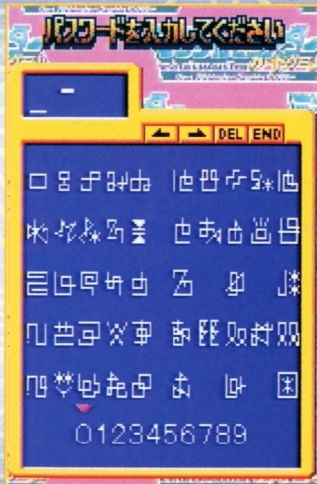
カードインストール

実際の『デジタルモンスターカードゲーム』のカードに印刷されているパスワードを入力すると、そのカードをモチーフとしたカードがゲーム内で手に入ります。もちろんデックに入れて使うこともできます。手に入るカードは1つのパスワードにつき1枚です。

入力したい文字にカーソルを合わせ、X3ボタンで入力できます。X4ボタンで1字消して戻ることができます。入力が終わったらSTARTボタンを押して、画面上部の"END"に文字指定カーソルを合わせ、X3ボタンを押してください。

※一部未対応のカードもあります。

※手に入ったカードの効果が実際のカードと一部異なる場合もあります。

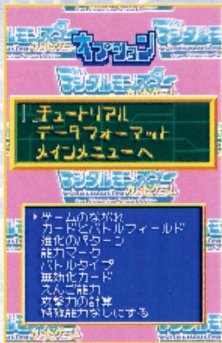
注意
・ゲーム内ですでに持っているカードは手に入りません。

オプション

チュートリアルからゲームの説明を見ることができます。
またゲームデータのフォーマットもここで行います。

●チュートリアル

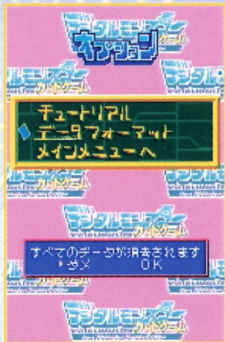
チュートリアルとは説明のことです。キャラクター達が、カードゲームについての説明をしてくれます。ストーリーモードで見ることができるものもありますが、内容を忘れてしまったり、確認したい時にはここを見るとよいでしょう。また、ここでしか見れないチュートリアルもあるので、ゲームに慣れたらぜひここを読んで、カードの使い途を広げてください。

■ チュートリアルリスト

- ゲームのながれ
- カードとバトルフィールド
- 進化のパターン
- 能力マーク
- バトルタイプ
- 無効化カード
- えんご能力
- 攻撃力の計算
- 特殊能力なしにする

●データフォーマット

全てのデータを消します。作ったデックや集めたカードも全て消えてしまいます。
消したデータは元に戻らないので、フォーマットを行う時は良く考えてから行ってください。

注意 セーブデータについて

- 何らかの理由で破損したデータがある場合、誤動作を避けるため電源スイッチを入れた際、自動でフォーマットが行われます。
- Y1ボタン+Y3ボタン+X1ボタン+X3ボタン+Aボタン+Bボタンを押しながら電源スイッチを入れることでもデータフォーマットを行うことができます。この場合も消したデータは元に戻らないのでよく考えてから行って下さい。

カード紹介

※ナンバーはゲーム中でのナンバーです。
※実際のカードと効果の異なるものもあります。

□ 001 ＿＿＿＿＿＿
□ 002 ギルモン
□ 003 ギルモン
□ 004 グラウモン
□ 005 グラウモン
□ 006 グラウモン
□ 007 メガログラウモン
□ 008 メガログラウモン
□ 009 デュークモン
□ 010 デュークモン
□ 011 デュークモン
□ 012 テリアモン
□ 013 テリアモン
□ 014 ガルゴモン
□ 015 ガルゴモン
□ 016 ラピッドモン
□ 017 ラピッドモン
□ 018 セントガルゴモン
□ 019 セントガルゴモン
□ 020 レナモン
□ 021 レナモン
□ 022 キュウビモン
□ 023 キュウビモン
□ 024 タオモン
□ 025 タオモン
□ 026 サクヤモン
□ 027 サクヤモン
□ 028 アグモン
□ 029 アグモン
□ 030 アグモン
□ 031 グレイモン
□ 032 グレイモン
□ 033 グレイモン
□ 034 グレイモン
□ 035 メタルグレイモン
□ 036 メタルグレイモン
□ 037 メタルグレイモン
□ 038 メタルグレイモン
□ 039 ウォーグレイモン
□ 040 ウォーグレイモン
□ 041 ウォーグレイモン
□ 042 ウォーグレイモン
□ 043 ウォーグレイモン
□ 044 ガブモン
□ 045 ガブモン
□ 046 ガブモン
□ 047 ガルルモン
□ 048 ガルルモン
□ 049 ガルルモン
□ 050 ガルルモン
□ 051 ワーガルルモン
□ 052 ワーガルルモン
□ 053 ワーガルルモン
□ 054 メタルガルルモン
□ 055 メタルガルルモン
□ 056 メタルガルルモン
□ 057 メタルガルルモン
□ 058 ＿＿＿＿＿＿
□ 059 ＿＿＿＿＿＿
□ 060 ＿＿＿＿＿＿
□ 061 ブイモン
□ 062 ブイモン
□ 063 エクスブイモン
□ 064 エクスブイモン
□ 065 ブイドラモン
□ 066 エアロブイドラモン
□ 067 ワームモン
□ 068 ワームモン
□ 069 スティングモン
□ 070 スティングモン
□ 071 パイルドラモン
□ 072 パイルドラモン
□ 073 ディノビーモン
□ 074 ディノビーモン
□ 075 インペリアルドラモン
□ 076 インペリアルドラモン
□ 077 インペリアルドラモン
□ 078 インペリアルドラモン
□ 079 ＿＿＿＿＿＿
□ 080 ＿＿＿＿＿＿
□ 081 ＿＿＿＿＿＿
□ 082 パタモン
□ 083 パタモン
□ 084 エンジェモン
□ 085 エンジェモン
□ 086 ホーリーエンジェモン
□ 087 ホーリーエンジェモン
□ 088 セラフィモン
□ 089 セラフィモン
□ 090 プロットモン
□ 091 プロットモン
□ 092 テイルモン
□ 093 テイルモン
□ 094 ブラックテイルモン
□ 095 エンジェウーモン
□ 096 エンジェウーモン
□ 097 ホーリードラモン
□ 098 ホーリードラモン
□ 099 レオモン
□ 100 ＿＿＿＿＿＿

□ 101 サーベルレオモン
□ 102 ロップモン
□ 103 トゥルイエモン
□ 104 アンティラモン
□ 105
□ 106 リンクモン
□ 107 キメラモン
□ 108 ヴァルキリモン
□ 109 アロモン
□ 110
□ 111
□ 112 ピコデビモン
□ 113 ピコデビモン
□ 114 デビモン
□ 115 デビモン
□ 116 ソウルモン
□ 117 ソウルモン
□ 118 デビドラモン
□ 119 デビドラモン
□ 120 ムシャモン
□ 121 レディーデビモン
□ 122 レディーデビモン
□ 123 ファントモン
□ 124 ファントモン
□ 125 スカルサタモン
□ 126 ヴァンデモン
□ 127 ヴァンデモン
□ 128 ヴェノムヴァンデモン
□ 129 ヴェノムヴァンデモン
□ 130 ベリアルヴァンデモン
□ 131 デスモン
□ 132 ピエモン
□ 133 ピエモン
□ 134
□ 135
□ 136 オロチモン
□ 137 ガーゴモン
□ 138 ガーゴモン
□ 139
□ 140
□ 141 ケラモン
□ 142 ケラモン
□ 143 クリサリモン
□ 144 クリサリモン
□ 145 インフェルモン
□ 146 インフェルモン
□ 147 ディアボロモン
□ 148 ディアボロモン
□ 149
□ 150
□ 151
□ 152
□ 153
□ 154 インプモン
□ 155 ベルゼブモン
□ 156
□ 157 攻撃プラグインA
□ 158 防御プラグインC
□ 159 高速プラグインB
□ 160 しょうりつ40％！
□ 161 しょうりつ60％！
□ 162 しょうりつ80％！
□ 163 危機からの反撃！
□ 164 メガハンド
□ 165 白い羽
□ 166 鋼のドリル
□ 167 アイテム使用禁止！
□ 168 プログラム緊急停止！
□ 169 争いはやめましょう
□ 170 くうちゅうから急降下！
□ 171 あなのなかから不意打ち！
□ 172 実はキミ…飛べないの？
□ 173 超進化プラグインS
□ 174 カウンターアタック！
□ 175 問答無用のチカラ技！
□ 176 好敵手はワクチン！
□ 177 飛べるってスバラしい！
□ 178 デビルチップ
□ 179 ブーストチップ
□ 180 ウィンドガーディアンズ
□ 181 アンノウン
□ 182 アイアンクロウ
□ 183
□ 184 ナイトメアソルジャーズ
□ 185 メタルエンパイア
□ 186 究極のコネクション
□ 187 グランドセブンス
□ 188 スピードセブンス
□ 189 ワイルドセブンス
□ 190 オレのガードは鉄壁さァ！
□ 191 ムゲンマウンテン
□ 192 トゲ棍棒
□ 193 金のバナナ
□ 194 プログラム緊急停止！
□ 195 スカイシティ
□ 196 シャイニングエボリューション!!
□ 197 パワーチャージャー
□ 198 スーパーチャージャー
□ 199 MAXチャージャー
□ 200 ホーリーオーブ
□ 201 防御プラグインG
□ 202 ダークシティ
□ 203 バトルトマホーク
□ 204
□ 205 ウィルスバスターズ
□ 206
□ 207
□ 208
□ 209
□ 210
□ 211

オプションカードの使用法

■ オプションカード

様々な効果をもつオプションカード。このページではその一部を例に取って＜効果＞＜使用条件＞の見方を紹介します。良く読んで正しく効果的に使いましょう。

＜例＞

VS-171：あなのなかから不意打ち

＜効果＞ 相手が「バトルタイプB」の時、自分の攻撃力が2倍になる

＜使用条件＞

◎このカードを使うには能力「あなのなか」が必要

◎このカードは使用したバトルフェイズ終了時、ダークエリアに送られる

※この場合、能力「あなのなか」がないとこのカードは使用できません。また「相手がバトルタイプB」でないと、使用しても効果「攻撃力2倍」が発動しません。しかし、その場合でも使用した（表にした）とみなされて、使用したバトルフェイズ終了後ダークエリアに送られます。

VS-174：カウンターアタック

＜効果＞ 相手が「攻撃A」の時、自分の攻撃力が2倍になる

＜使用条件＞

◎このカードは自分が「完全体」のデジモンの時のみ使用可能

◎使用後自分のポイントを10下げる

◎使用したバトルフェイズ終了時、ダークエリアに送られる
※この場合デジモンボックスにいる自分のデジモンが「完全体」でないと使用（カードを表に）できません。また、使用した（カードが表になった）際には「ポイント－10」のコストを支払い（ポイントが10マイナスされ）ます。
※この場合もポイントが0になると「負け」になります。
そして「相手の攻撃がAのとき」でないと使用しても「攻撃力2倍」が発動しません。しかし、その場合でも使用した（表にした）とみなされて、使用したバトルフェイズ終了後ダークエリアに送られます。

<効果について>

このゲームでの効果は下記の様に処理されます。

例1）「攻撃力＋30」の効果を得た後、「攻撃力＋20」の効果を得た場合。
→効果が合計され「＋50」の効果を得ます。

例2）「攻撃力3倍」の効果を得た後、「攻撃力2倍」の効果を得た場合。
→最後に発生した効果が優先され「攻撃力2倍」の効果を得ます。

例3）「攻撃力＋20」の効果を得た後、「攻撃力3倍」の効果を得た場合。
→掛け算の効果が先に計算され、「（攻撃力を3倍したもの）＋20」の効果を得ます。

例4）「◎特殊能力なし」にされた後、「特殊能力かくとうを得る」効果を使用した時。
→「特殊能力なし」の効果が発動している間は、使用した順番が後でも「特殊能力（かくとう）」は得られません。

使用上の注意

●本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
●故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
●電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
●カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

●このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
●万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**
[受付時間／月～金曜日（祝日を除く）10時～16時]にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
●受付時間以外の電話はおさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》 商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター
台東区駒形2-4-10 〒111-0043
☎ **03-3847-6666**
●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

おことわり
商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。